

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公表特許公報 (A)

(11) 特許出願公表番号

特表平7-504336

第1部門第2区分

(43) 公表日 平成7年(1995)5月18日

(51) Int.Cl. ⁹	識別記号	庁内整理番号	F I
A 6 3 F 5/04	5 1 2 X	8403-2C	
9/22	M	9209-2C	

審査請求 未請求 予備審査請求 有 (全 20 頁)

(21) 出願番号 特願平5-512437
 (86) (22) 出願日 平成4年(1992)12月7日
 (85) 翻訳文提出日 平成6年(1994)7月18日
 (86) 国際出願番号 PCT/US92/10519
 (87) 国際公開番号 WO93/14462
 (87) 国際公開日 平成5年(1993)7月22日
 (31) 優先権主張番号 821, 988
 (32) 優先日 1992年1月16日
 (33) 優先権主張国 米国 (US)
 (31) 優先権主張番号 893, 654
 (32) 優先日 1992年6月4日
 (33) 優先権主張国 米国 (US)

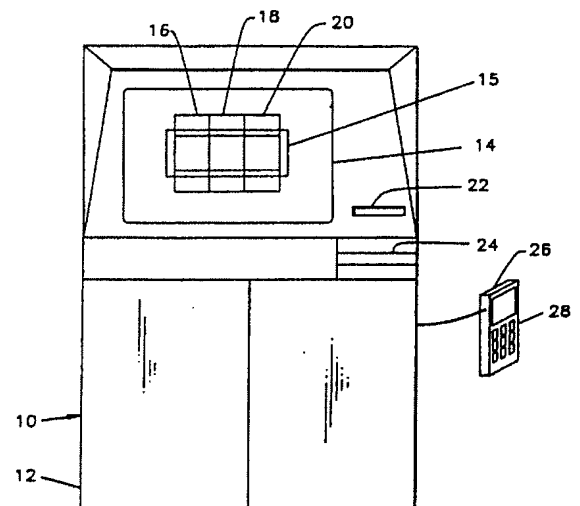
(71) 出願人 アクンウイン・システムズ, インコーポレイテッド
 アメリカ合衆国33309フロリダ州フォート・ローダーデール, ユニット・404, パワーライン・ロード 5601
 (72) 発明者 コーエン, レオポルド
 アメリカ合衆国89121ネバダ州ラス・ベガス, サン・マーチン・コート・2836
 (72) 発明者 バーンホート, チャールズ・アイ
 アメリカ合衆国08902ニュージャージー州ノース・ブランズウィック, プリンセス・ドライブ・20
 (74) 代理人 弁理士 業師 稔 (外1名)

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 奨励ゲーム方法およびその装置

(57) 【要約】

客は、コード化されたゲームカード(32、38)をゲーム機(10)に挿入し、ゲーム機はコードを読み取り、ゲームカードが指定された時間内にプレイに供されたかどうかを識別する。ゲームカードがこの期間内にプレイに供されていたときには、ゲーム機は作動せず、メッセージが出される。カードが期間内にプレイに供されていない場合には、ゲーム機は作動を行ない、多数の製品および/またはサービスの表示(17)を互いに対してランダムに配置する。表示の所定の組み合わせにより、客は賞を得ることができる。事業の同一性を表わす標章を含むことができる標章(19)は、所定の組み合わせを形成する場合に、ワイルドカードとして任意に使用することができる。ゲームカードは、独特のゲームカードコードを担持しているほか、ゲームカードを特定の店でのみ使用することができるようにする店コードも含むことができる。ゲーム機に保全の指示を与えることができるように、他のゲームカードも特別にコード化することができる。



特表平7-504336 (2)

請 求 の 範 囲

1. 特定の店への潜在的な客の来店を誘起する奨励ゲーム方法において、

代償なしにプレイすることができるゲーム機を提供する工程と、

少なくとも2つの別体をなす画像の列を前記ゲーム機に形成する形成工程とを備え、

前記列の少なくとも一方は製品、サービスまたは製品とサービスの組み合わせの表示を有しており、

客がプレイしたときに、前記少なくとも2つの列を互いに対してランダムに動かして前記列の一方の画像を基準位置において前記列の他方の画像と整合させるランダム作動工程を備え、

前記種々の組み合わせの所定のものは勝ちの組み合わせであり、更に

前記勝ちの組み合わせの1つが前記客のプレイにより形成された場合に前記客に賞を与える賞付与工程を備え、

前記賞は前記勝ちの組み合わせにある表示を有する前記製品またはサービスと、前記勝ちの組み合わせにある表示を有する前記製品またはサービスに関連する製品またはサービスと、前記店から入手することができる製品またはサービスとからなる群から選ばれることを特徴とする奨励ゲーム方法。

2. ゲームカードを客に配給する工程を備え、

間内に前記ゲーム機により所定の回数記憶されていることが判明した場合に阻止されることを特徴とする請求の範囲第4項に記載の方法。

6. 前記ランダム配置工程の開始が阻止されたときに、前記挿入されたゲームカードが前記所定に時間内に使用されるたびに表示が行なわれることを特徴とする請求の範囲第5項に記載の方法。

7. 前記形成工程は前記製品またはサービスの少なくとも1つの前記表示が前記列の2つに存在するように前記少なくとも2つの別体をなす画像の列を形成する工程を含み、前記勝ちの組み合わせは前記2つの列の一方の製品またはサービスの表示を前記2つの列の他方の前記製品またはサービスの表示と前記基準位置において整合させることにより形成される符合を含むことを特徴とする請求の範囲第1乃至6項のいずれかに記載の方法。

8. 前記形成工程は前記列の少なくとも一方が製造者の標章からなる少なくとも1つのワイルドカード標章を含むように前記少なくとも2つの別体をなす画像の列を形成する工程を含み、前記勝ちの組み合わせの少なくとも1つは前記少なくとも1つのワイルドカード標章を含むことを特徴とする請求の範囲第1乃至7項のいずれかに記載の方法。

9. 前記形成工程は少なくとも3つの別体をなす画像の列を形成する工程を含み、前記列の少なくとも1つ

前記ゲームカードはそれぞれゲームカードを識別するゲームカードコードと前記店を識別する店コードとでコード化されており、更に

前記ゲームカードが前記ゲーム機に挿入されたときに前記ゲームカードを自動的に読み取るとともに、所定の基準を満たす前記店コードにตอบสนองして前記ランダム作動工程を開始する工程を備えることを特徴とする請求の範囲第1項に記載の方法。

3. ゲームカードを客に配給する工程を備え、

前記ゲームカードはそれぞれゲームカードを識別するようにゲームカードコードでコード化されており、更に

前記ゲームカードが前記ゲーム機に挿入されたときに前記ゲームカードを自動的に読み取るとともに、前記ゲームカードの読み取りにตอบสนองして前記ランダム作動工程を開始する工程を備えることを特徴とする請求の範囲第1項に記載の方法。

4. 前記ゲームカードはゲームカードを前記ゲーム機に挿入すると前記ゲーム機により読み取られるとともに、所定の時間前記ゲーム機内に記憶されることを特徴とする請求の範囲第2または3項に記載の方法。

5. 挿入されたゲームカードの前記ゲームカードコードは以前に記憶された全てのゲームカードコードと比較され、前記ランダム作動工程の開始は挿入されたゲームカードの前記ゲームカードコードが前記所定の時

は製造者の標章からなる少なくとも1つのワイルドカード標章を含み、前記製品またはサービスの少なくとも1つの前記表示は前記列の少なくとも2つに存在し、前記勝ちの組み合わせは前記列の1つの製品またはサービスの表示を前記列の別の列の前記製品またはサービスの表示と前記基準位置において整合させることにより形成される符合を含み、前記勝ちの組み合わせの少なくとも1つは前記少なくとも1つのワイルドカード標章を含むことを特徴とする請求の範囲第1乃至8項のいずれかに記載の方法。

10. 前記形成工程は前記ゲーム機の少なくとも2つの個々のホイールのそれぞれの周面の視認表示を表示する工程を含み、前記各ホイールは前記画像の列の1つを含み、前記少なくとも2つの列をランダムに動かすランダム作動工程は前記個々のホイールを前記視認表示において互いに対して独立して回転させてから停止させることにより、前記少なくとも2つのホイールの前記画像の前記種々の組み合わせを前記基準位置において読み取ることができることを特徴とする請求の範囲第1乃至9項のいずれかに記載の方法。

11. 特定の店への潜在的な客の来店を誘起する奨励ゲーム方法において、

代償なしにプレイすることができるゲーム機を提供する工程と、

製品、サービスまたは製品とサービスの組み合わせ

特表平7-504336 (3)

の部分的な表示を有する少なくとも2つの別体をなす画像の列を前記ゲーム機に形成する形成工程と、

客がプレイをしたときに、前記少なくとも2つの列を互いに対してランダムに動かして前記列の一方の画像を基準位置において前記列の他方の画像と整合させて種々の組み合わせのうちの1つを形成するランダム作動工程を備え、

前記種々の組み合わせの所定のものは勝ちの組み合わせであり、

前記勝ちの組み合わせの所定のものは前記少なくとも2つの列のそれぞれの製品またはサービスの部分的な表示を整合させて前記製品またはサービスの完全な表示を形成することにより形成される符合を含み、更に

前記勝ちの組み合わせの1つが前記客のプレイにより形成された場合に前記客に賞を与える賞付与工程とを備え、

前記賞は前記完全な表示を形成する部分表示を有する前記製品またはサービスと、前記完全な表示を形成する部分表示を有する前記製品またはサービスに関連する製品またはサービスと、前記店から入手することができる製品またはサービスとからなる群から選ばれることを特徴とする奨励ゲーム方法。

12. 前記形成工程は前記列の少なくとも1つが少なくとも1つのワイルドカード標章を有するように前記

前記賞は前記勝ちの組み合わせに表示を有する前記製品またはサービスと、前記勝ちの組み合わせに表示を有する前記製品またはサービスに関連する製品またはサービスと、前記店から入手することができる製品またはサービスとからなる群から選ばれることを特徴とする奨励ゲーム装置。

14. 前記列(16、18、20)の少なくとも1つは、製造者の標章からなる少なくとも1つのワイルドカード標章(19)を含み、前記勝ちの組み合わせの所定のものは前記少なくとも1つのワイルドカード標章を含むことを特徴とする請求の範囲第13項に記載の奨励ゲーム装置。

15. 特定の店への潜在的な客の来店を誘起する奨励ゲーム装置において、

基準位置(15)と少なくとも2つの別体をなす画像(17)の列(16、18、20)とを形成する表示手段を備え、少なくとも一方の列は製品、サービスまたは製品とサービスの組み合わせの表示を含み、前記少なくとも2つの列は前記列の一方の画像が前記基準位置において前記列の他方の画像と整合されて種々の組み合わせを形成することができるように互いに対してかつ前記基準位置に対して独立して動くことができ、前記種々の組み合わせの所定のものは勝ちの組み合わせであり、更に

前記種々の組み合わせをランダムに形成するように

少なくとも2つの画像の列を形成する工程を含み、前記勝ちの組み合わせの少なくとも1つは前記少なくとも1つのワイルドカード標章を含むことを特徴とする請求の範囲第11項に記載の方法。

13. 特定の店への潜在的な客の来店を誘起する奨励ゲーム装置において、

基準位置(15)と少なくとも2つの別体をなす画像(17)の列(16、18、20)とを形成する表示手段(14)を備え、少なくとも一方の列は製品、サービスまたは製品とサービスの組み合わせの表示を含み、前記少なくとも2つの列は前記列の一方の画像が前記基準位置において前記列の他方の画像と整合されて種々の組み合わせを形成することができるように互いに対してかつ前記基準位置に対して独立して動くことができ、前記種々の組み合わせの所定のものは勝ちの組み合わせであり、更に

前記種々の組み合わせをランダムに形成するように前記少なくとも2つの列を互いに対して動かす作動手段と、

前記作動手段を起動するのに代償を必要としない起動手段と、

前記勝ちの組み合わせの1つが形成されたことを信号で知らせる信号発生手段と、

前記勝ちの組み合わせの前記1つが形成されたときに賞を与える賞付与手段(24)とを備え、

前記少なくとも2つの列を互いに対して独立して動かすように前記表示手段に結合された作動手段と、

前記作動手段を起動するのに代償を必要としない起動手段と、

ゲームカード(32、38)のコードを読み取るとともに前記作動手段に信号を与えて前記少なくとも2つの列を前記コードに応答して動かすように前記作動手段に接続された読み取り手段と、

前記勝ちの組み合わせの1つが前記基準位置において形成された時点を定める検出手段と、

前記勝ちの組み合わせの前記1つが形成されたときに賞の付与を指示するように前記検出手段に応答する応答手段(24)とを備え、

前記賞は前記勝ちの組み合わせに表示を有する前記製品またはサービスと、前記勝ちの組み合わせに表示を有する前記製品またはサービスに関連する製品またはサービスと、前記店から入手することができる製品またはサービスとからなる群から選ばれることを特徴とする奨励ゲーム装置。

16. 前記コードは前記ゲームカードを識別するゲームカードコードからなる第1の部分と、前記ゲームカードコードを使用することができる店を識別する店コードからなる第2の部分とを備え、前記読み取り手段は前記コードの前記第1および第2の部分を読み取るとともに、前記作動手段に信号を与えて前記少なくとも

特表平7-504336 (4)

も2つの列を所定の店コードに回答してランダムに動かすことを特徴とする請求の範囲第15項に記載の奨励ゲーム装置。

17. 2つのタイプの操作カードを形成する工程を備え、第1のタイプの前記操作カードはそれぞれゲームを作動させるゲームコードを有し、第2のタイプの前記操作カードはそれぞれ非ゲーム保全機能を行なわせる保全コードを有し、更に

前記操作カードがゲーム機に挿入されたときに前記操作カードを読み取る工程と、

前記第1のタイプの操作カードの読み取りに回答して前記ゲームを行なうように前記ゲーム機を作動させるとともに、前記第2のタイプの操作カードの読み取りに回答して前記非ゲーム保全機能の1つを実行するように前記ゲーム機を作動させる工程とを備えることを特徴とするゲーム機操作方法。

18. 前記操作カードを読み取る前記工程は、前記ゲーム機の1つのカードリーダーを使用して前記第1と第2のタイプの双方の前記操作カードを読み取る工程を備えることを特徴とする請求の範囲第17項に記載の方法。

19. 前記非ゲーム保全機能の1つを実行するように前記ゲーム機を作動させる前記工程は、前記第2のタイプの前記操作カードの所定の1つの前記保全コードの読み取りに回答した場合にだけ外部データ源からゲ

ーム機の内部メモリへゲーム操作データを移送する工程を含むことを特徴とする請求の範囲第17項に記載の方法。

20. 前記作動工程は前記第2のタイプの前記操作カードの所定の1つの前記保全コードの読み取りに回答して前記ゲームの特徴を変える非ゲーム保全機能を行なう工程を含むことを特徴とする請求の範囲第17乃至19項のいずれかに記載の方法。

21. ゲームを行なうプレイ手段と、

ゲーム装置において非ゲーム保全機能を実行する操作手段と、

ゲームコードでコード化された第1のグループの操作カード(32、38)と、

それぞれが異なる保全機能を識別する異なる保全コードでそれぞれコード化された第2のグループの操作カード(32、38)と、

前記ゲームコードおよび前記保全コードを読み取るとともに、前記第1のグループの操作カードの1つのゲームコードを読み取ったときに前記ゲームを行なわせるように前記プレイ手段に信号を与えかつ前記第2のグループの操作カードの1つの前記保全コードを読み取ったときに前記保全機能の所定の1つを実行するように前記操作手段に信号を与える読み取り手段とを備えることを特徴とする奨励ゲーム装置。

22. 前記プレイ手段は、基準位置(15)と少なく

とも2つの別体をなす画像の列(16、18、20)とを形成する表示手段を備え、少なくとも一方の列は製品、サービスまたは製品とサービスの組み合わせの表示を含み、前記少なくとも2つの列は前記列の一方の画像が前記基準位置において前記列の他方の画像と整合されて種々の組み合わせを形成することができるように互いに対してかつ前記基準位置に対して独立して動くことができ、前記種々の組み合わせの所定のもの勝ちの組み合わせであり、更に

前記プレイ手段は前記種々の組み合わせをランダムに形成するように前記少なくとも2つの列を互いに対して動かす作動手段を備え、

前記読み取り手段は前記ゲームコードを読み取ったときに前記少なくとも2つの列を動かすように前記作動手段に信号を付与し、

前記操作手段は前記第2のグループの前記操作カードの読み取りに回答して前記ゲームの特徴を変える前記保全機能の1つを実行する手段を備えることを特徴とする請求の範囲第21項に記載の奨励ゲーム装置。

23. 内部記憶手段と、外部に記憶されているデータを収納する収納手段と、前記外部に記憶されているデータを前記収納手段から前記内部記憶手段へ移送する移送手段とを更に備え、前記保全コードの1つは前記移送手段を作動させるように前記操作手段に信号を付

与することを特徴とする請求の範囲第21または22項に記載の奨励ゲーム装置。

明 細 書

奨励ゲーム方法およびその装置

本特許書類の明細書の部分は著作権保護を受ける資料を含むものである。著作権の所有者は、いずれかの者による本特許書類または特許明細書のファクシミリ複製に対しては、特許商標庁の出願書類または記録において現われるので、不服を申し立てるものではないが、その他の場合は著作権に基づく全ての権利を留保するものである。

本願は、1992年1月16日付提出の米国特許出願第07/821,988号の一部継続出願である。

技術分野

本発明は、ゲーム、特に、賞が与えられるゲームに関する。より詳細に云うと、本発明は、与えられる賞がゲームの結果として表示される製品であるゲームに関する。

背景技術

あらゆる種類の事業において、事業に係る製品およびサービスを一層魅力的な価格で提供することにより製品とサービスを奨励することが通例となっている。かかる奨励策としては一般に、1回かぎりの無料クーポン、製品またはサービスを低価格で買い受けることができるクーポン、あるいは無料、割引クーポンなどがある。これらの奨励策は、事業の商品およびサービスを奨励する場合の有効性が極く限られたものとなり

、従って、これらの奨励策を実行するうえでの必要以上の出費は妥当なものとはならない。かくして、クーポンを使用した奨励の場合には、クーポンは多くの場合、新聞、雑誌および家庭への大量郵送により配布され、従って、奨励を受けている特定の製品またはサービスに全体として興味を持たない消費者にほとんどが届くことになる。特定の製品またはサービスに潜在的に興味をもつ消費者の多くは、新聞または雑誌からクーポンを切り抜き、これを買受けるために店に持っていく手間をかけたりあるいは覚えていたりするものではない。クーポンを集める消費者もいるが、クーポンの有効期間内にクーポンでの買い受ける機会がある。消費者にかかるこれらの負担により、クーポンによる買い受け率は低く、従って、事業が意図する奨励策は非効率かつ非効果的なものとなる。

事業がしばしば採用する別の奨励策も、限られた範囲の潜在顧客に的を絞っていないという点で同様に非効率となっている。従って、コンテスト、賞金レース、無料製品の景品などをはじめとするこれらの奨励策は、クーポンを使用する場合に遭遇する問題と同様の問題を含んでいる。

これらの従来の奨励策が遭遇する不毛の結果を克服するため、より選抜された消費者群に的を絞ったプログラムを工夫する試みがとられている。かかる工夫の1つが1988年2月2日付で付与された米国特許第

4,723,212号に記載されているが、この米国特許では、ある製品を購入した場合に、最初購入した製品とは異なる製品を購入するのに使用することができる割引クーポンを提供するようにしている。購入される各品目は、クーポンが出されるものかどうかをみるために確かめられ、その結果、全ての品目が確認されてクーポンの最大数が決められると、適当な数のクーポンが印刷され、発行される。客は、この場合、購入のために最初の製品を選ぶ以外に何の役も演じない。また、客の選んだものと意図的に異なる製造者の製品および与えられる賞については何の表示もされない。

潜在的な消費者が一層興味を引く奨励策を開発する試みがなされている。多くの場合、これらの奨励策は、ゲームのプレイに的を絞っている。かかる奨励策の1つが1991年4月16日付で付与された米国特許第5,007,641号に記載されているが、この奨励策は、同じ共通のコードを有する多数の代用硬貨を店が客に配給しあるいは奨励の対象となっている製品に包む。代用硬貨は客が店に持参してゲーム機で使用するしなければならない。代用硬貨で賞を受けるためには、買い受け所でその旨を告げなければならない。このシステム自体は製造者の製品を表示することがなく、従って、かかる製品についての客の記憶を高めることも、かかる製品の購入を希望させることもできない

。更にまた、与えられる賞は、代用硬貨またはゲームの表示器で示されるコードとは似ていないものである。

1991年1月1日付けで付与された米国特許第4,982,346号には、別の公知の装置が開示されているが、この装置は、客が勝利した場合に、種々の製品の目視広告を示すとともに、クーポンを提供するものである。勝ち、読み取りカードの数が装置の所定の組の勝ち番号と一致したときに得られる。この場合にも、勝ち得た実際の賞は装置には示されず、示されているものとの直接的な関係はわからない。

このように、数多くの種々の奨励策を開発するためかなりの努力がなされているが、潜在的な客の注意を引きつけ、しかも事業が奨励している製品および/またはサービスをこれらの客に知らせることができる一層有効なシステムが依然として待望されている。このシステムは、一層選抜された潜在的な客のグループに的を絞ることができる営業店内で用いられるのが好ましい。

発明の概要

本発明の一の観点によれば、ゲーム機での製品、サービスまたはこれらの双方の表示をはじめとする少なくとも2つの別体をなす表示列を形成する工程を備えた奨励ゲーム方法が提供されている。最も好ましくは、これらの表示の少なくとも幾つかはこれらの列の2

特表平7-504336 (6)

つ以上に存在する。あるいは、または更には、列は、「ワイルドカード」("wild card") 標章(symbol)を含むことができる。この方法は更に、客がプレイを行なったときに、列を互いに対してかつゲーム機の所定の基準位置に対してランダムに配置する工程を備える。第1の列の製品またはサービスの1つの表示は、別の列の製品またはサービスの所定の表示と整合して、勝ちの組み合わせを形成することができる。「ワイルドカード」標章が存在する場合には、勝ちの組み合わせは、製品またはサービスの表示とワイルドカードの標章とにより形成することができる。この方法は更に、このような勝ちの組み合わせを形成した客に賞を付与する工程を含む。最も好ましくは、賞は勝ちの組み合わせにおける製品またはサービスとある程度関連する製品またはサービスである。客の注意は、勝ちの組み合わせが形成されているか否かを知るために、示されている表示に自然に向く。製品またはサービスの表示が行なわれるので、本発明のこの観点に係る奨励ゲームは、客の注意を製品またはサービスの表示に直接向けさせることができる。客は奨励を受けている製品またはサービスを意識することなくゲームを行なうことはできない。更にまた、ゲームは楽しむことができ、客をプレイに引きずり込むことになる。

本発明のこの観点に係る好ましい方法においては、賞を勝ち取ろうと努力して奨励ゲームをしようとする

客は、適宜のサービスディスクで登録することによりゲームカードを得る。客に関するある種の識別情報が記録され、独特の態様でコード化されたゲームカードがかかる客に発行され、客の識別情報に対して相互照会が行なわれる。ゲームカードはまた、ゲームカードで遊ぶことができる店を識別するコードを有するのが望ましい。

これらの好ましい方法においては、客は自分のゲームカードを手に入れ、ゲーム機に挿入してプレイを開始する。特に好ましい方法においては、店のコードが先づチェックされ、ゲームカードがこの店のゲーム機でプレイする権利があるかどうかを確認される。客を識別するゲームカードの独特のコードは、次に、24時間のような所定の時間内にプレイに供されたゲームカードの記憶されているコードに対してチェックが行なわれる。既に記憶されていることが判明した場合には、最後の24時間以内にプレイが開始されたことを意味するが、この場合には、ゲーム機は止められ、前回のプレイの日付と時間および適当なメッセージがゲーム機の視覚表示器に表示される。

記憶されているコードに関して符合が見つけれない場合には、ランダム選択装置が作動され、例えば、3つの隣接するホイールの周囲の視覚表示がゲーム機によって示される。これらの周囲には、製品、サービス、製造者その他の事業の標章およびその他の表示を

示す画像の列が示される。3つのホイールが独立して回るので、賞が与えられるある種の組み合わせをはじめとする、これらの画像の種々の組み合わせが全くランダムに形成される。

特に好ましい方法においては、ゲーム機は各ホイールに一度に2つ以上の画像を表示することができる。かくして、例えば、ホイールが動きを止めたときに、3つの各ホイールの3つの画像からなる9個の画像の列を表示することができる。勝ちの組み合わせがあるかどうかを確認するのに比較される画像は3つだけであるが、更に6つの像を表示させれば、広告効果を高めることができる。この方法の変形例においては、更に6つの画像を固定状態に置くことができ、勝ちの組み合わせがあるかどうかを確認するのに比較しなければならないこれらの位置にある画像だけがランダムに動かされる。

本発明の別の観点によれば、奨励ゲームを行なうためのゲーム機が提供されている。ゲーム機は、基準位置と少なくとも2つの画像の列を形成する表示を備えており、列の少なくとも一方は製品、サービスまたは製品とサービスの組み合わせを含み、2つの列は互いに対してかつ基準位置に対して独立して動くことができるので、列の一方の画像は列の他方の画像と基準位置において整合して種々の組み合わせを形成することができる。組み合わせの所定のものは、勝ちの組み合

わせである。ゲーム機はまた、列を互いに対して動かす作動手段と、勝ちの組み合わせの1つが形成されたことを示す信号を出す手段を備えている。更に、勝ちの組み合わせが形成されたときに賞を与える手段が設けられている。

ゲーム機の好ましい実施例においては、ゲーム機に挿入されたゲームカードのコードが作動手段を作動させる。特に好ましいゲーム機においては、ゲーム機に挿入されて読み取られた保全カードは、ある種の非ゲーム機能(non-game function)を実行するようにゲーム機に指示を出す。

ゲーム機は、賞が与えられた事実を表示するのに使用することができるとともに、ゲームとゲームとの間に、奨励を受けている製品およびサービス、製造者、店またはゲーム自体についての所定のメッセージを表示することができる。これらのメッセージは、「スティル」("still")の広告、メッセージをスクロールするバナー(banner)、映画のビデオをはじめとする幾つかの形態をとることができる。

本発明の目的は、簡単に使用することができ、かつ、奨励を受けている製品および/またはサービスを容易に変更することができる奨励ゲーム機を提供することにある。

本発明の別の目的は、表示された対象物に係る賞を、表示された製品、サービスまたは標章の画像の数お

よびタイプと対応した量だけ与えるのを開始することができるゲーム機を提供することにある。

本発明の更に別の目的は、所定の客が所定の時間内に所定の回数プレイすることができるゲーム機を提供することにある。

本発明の他の目的と特徴は、本発明の概念および本発明を実施する最良の形態を例示する以下の説明、請求の範囲および添付図面に記載されている。

図面の簡単な説明

同様の素子が同様の参照符号で示されている図面において、

図1は、本発明の一の実施例に従って構成されたゲーム機の正面図であり、

図2は、図1のゲーム機に関して使用することができる第1の形態のゲームカードを示す平面図であり、

図3は、図1のゲーム機に関して使用することができる別の形態のゲームカードを示す平面図であり、

図4は、図1のゲーム機のスクリーンで行なうことができる表示を示す概略正面図であり、

図5は、図1のゲーム機のスクリーンで行なうことができる別の表示を示す概略正面図であり、

図6は、図1のゲーム機のスクリーンで行なうことができる更に別の表示を示す概略正面図であり、

図7は、図1のゲーム機が発行することができるク

ーポンを示す平面図であり、

図8は、図1のゲーム機から離隔した場所にあるスクリーンの概略正面図であり、

図9aおよび9bは、図1のゲーム機の動作を示すフローチャートである。

発明を実施するための最良の形態

図1について説明すると、店に設置され、本明細書において開示されている方法に従ってプレイすることができるゲーム機10の一の実施例が示されている。ゲーム機10は、ゲーム機の種々の機能を操作して実行するのに必要なコンピュータ並びにその電子および機械周辺機器(図示せず)を収納するキャビネット12を備えている。キャビネット12の上部には、TVモニタなどとしてすることができるビデオスクリーン14が配設されている。必要な場合には、ビデオスクリーン14は、店内全体の客が一層容易に見ることができる高所のようなキャビネット12から離隔した場所に配置することができる。ビデオスクリーン14は、任意の態様で互いに独立して回転することができる3つの隣り合ったホイール16、18および20の周面の、コンピュータが出す表示を示すことにより、機械的なスロットマシンの表示を眺めるのと同じ効果を得ることができる。スクリーン14はまた、所定の基準位置にコンピュータが出す、あるいは永続的に形成された表示15を示すことができる。各ホイールは、レモ

ン、チェリーその他の意味のない表示を含むのではなく、製造者、配給者その他の事業が奨励しようとする製品およびまたはサービスを示す一連の画像17を有している。本明細書において使用されている「製品」("products")なる語は、包括的な製品を云うのではなく、1つ以上の製造者または配給者のブランド名の製品を云うものである。更に、本明細書において使用されている「サービスの表示」("service representation")なる語は、特定のサービスで広く識別され、あるいはサービスの実行に関して有用である物理的な物品、装置その他の物の表示を云う。ホイールはまた、製造者、配給者その他の事業に関連する商標、サービスマークその他の標章もしくはロゴ19を表示することもでき、これらのマーク、標章あるいはロゴはワイルドカードとしての作用を行なう。あるいは、自身のある種の製品またはサービスあるいは別の事業の製品またはサービスを奨励することを希望する店は、ホイールにこれらの製品またはサービスの表示とともに、ワイルドカードとして機能することができる、店を識別する標章を配置することができる。更に、ホイールは、上記した製品、サービスおよび/または標章を部分的に示す画像を表示することにより、これらの画像の所定のものが整列したときに、製品、サービスおよび/または標章の1つ以上の完全な表示が形成されるようにすることができる。賞が与えられる製品および

/またはサービスの表示の特定の組み合わせは、ワイルドカードがある場合でもない場合でも、以下においてより詳細に説明するように、前もって定められ、ゲーム機10にプログラム化される。

ゲーム機10は、図2に示すカード32あるいは図3に示すカード38のようなゲームカードをゲーム機のスロット22に挿入することにより操作される。ゲームカード32は、特定の客を示し、かつ、ゲームカードを識別する独特のコードを担持したバーコード部34を有している。バーコード部34はまた、ゲームカードが使用される店またはチェーン店に関する情報がコード化されている部分を有するのが好ましい。例えば、各スーパーマーケットチェーンおよびチェーンの各店は、コード化された文字で識別することができる。次に、ゲーム機10は、ゲーム機が設置されたチェーンのコードを読み取った場合にのみ作動するようにセットすることができ、あるいは1つ以上の店において特定の奨励策が実施される場合には、チェーンおよびこれらの所定の店のコードを含むゲームカード32だけがゲーム機10を作動させるようにすることができる。同様に、ゲームカード38は、特定の客を示し、従って、ゲームカードを識別する同様の独特のコードが記録されている磁気ストライプ40を有し、このコードはまた、ゲームカード38が使用される店またはチェーン店を示すのが望ましい。ゲームカードが

有効なチェーンまたは特定の店の名称は、ゲームカード32の場合には参照番号36で示すように、またゲームカード38は42で示すように、カード自身にプリントすることができる。

スロット22の背後には、ゲームカード32に含まれるタイプのバーコードまたはゲームカード38に含まれるタイプの磁気ストライプコードを読み取る適宜のリーダ（図示せず）が配設されている。この場合、9600ボー（baud）のRS232インターフェースを支持することができるバーコードまたは磁気ストライプリーダを使用することができる。リーダにより読み取られたデータは、以下において説明するように使用される。

別のスロット24が、与えられた賞を示すクーポンを繰り出すように配設されている。スロット24の背後には、ゲーム機に保管されている予め印刷されたクーポンを繰り出す供給機構（図示せず）、あるいはブラックペーパーのロールに所要のクーポンを先づ印刷しまたは店の名称、住所、広告情報などを表わすことができる一部が予め印刷された形態物を先づ印刷し、次いで、完成され、分離されたクーポンをスロット24を介して供給するプリンタを配設することができる。

図9のフローチャートに関して、推奨ゲームを行なうための一般的な方法について説明する。先づ、客はサービスディスクなどに行き、ゲームカードを求める

。サービスディスクの係員は、この客だけを明確に識別する識別データを客から得る。客の名前、住所、社会保障番号、運転免許番号その他のデータを利用することができる。所要の場合には、客の性別、年齢、結婚状況、子供の数などのある種の伝記情報を得ることもできる。かかるデータは、キーパッド28のキーを押すことにより入力装置26に入力される。（図1参照。）

次に、この識別データが以前に記憶されているかどうかを確認するために、この識別データを入力装置26に記憶されている同様の識別データと比較する。これが以前に記憶されている識別データと符合する場合には、客には既にゲームカード32または38が発行されていることになり、この符合の事実は適宜の表示装置により示され、新しいゲームカードは発行されない。符合しない場合には、コード化されたゲームカード32または38が客に発行され、入ってきたデータは全て、入力装置26に永久的に記憶される。ゲームカードの番号は、客の識別データとともに入力装置26に永久的に記憶され、客はその識別番号またはゲームカードの番号によって識別することができる。ゲームカードがなくなった場合には、客は紛失をサービスディスクの係員に報告することができ、係員は紛失したゲームカードを無効にしてゲーム機で使うことができないようにする追加のデータを入力装置26の

客のファイルに入れる。次に、新しいコードを有する新しいゲームカード32または38をこの客に発行することができる。所定の間隔で、入力装置26は、適宜のケーブル（図1参照）によりゲーム機10に接続され、無効のゲームカードのコードをゲーム機10の永久記憶場所にアップロードする（upload）。あるいは、キーボード（図示せず）を一時的にゲーム機に接続し、無効となったゲームカードのコードをゲーム機10の永久記憶場所に入れることができる。好ましい構成においては、無効のゲームカードのコードに関する情報は、ディスクその他の読み取り可能な媒体（図示せず）にダウンロードし、次いで、ゲームに入れてゲーム機内の永久記憶場所にアップロードすることができる。いずれにしても、紛失したと報告されたゲームカードをその後挿入して使用する場合には、ゲーム機10が起動することはない。これが無効のゲームカードであることを示すメッセージを、ビデオスクリーン14またはサービスディスクに表示することができる。

ゲームカードが客に発行されると、客は自分のゲームカードをゲーム機10のスロット22に挿入し、ゲーム機はゲームカードのバーコード部34のコードまたはゲームカード38の磁気ストライプ40のコードを読む。先づ、ゲーム機10は、店の情報を有するゲームカードコードの部分をゲーム機に永久に記憶され

ている店コードと比較して、ゲームカードが受け入れられる店で使用されているかどうかを確認する。ゲームカードがこの特定の店によっては受け入れられない場合には、その旨の適宜のメッセージがビデオスクリーン14に表示され、ゲームをはじめることはできない。これに対して、ゲームカードコードの店の情報が受け入れられる場合には、ゲームを開始するためゲーム機10のランダム選択装置が自動的に作動する。

本明細書において使用されている「ランダム」（"random"）なる語は、ホイール16、18および20の互いに対する動きおよびゲームを行なう客には完全にランダムであると考えられる基準位置15に対する動きを云うものである。以下において一層詳細に説明するように、ホイールの画像の動きは、ゲーム機を作動させるソフトウェアからの支持によっては影響を受けないという点では全くランダムであると言うことができる。強調されるべきことは、画像のこの全くランダムな動きが、本発明に従ってゲーム機を作動させる最も好ましい方法であるということである。しかしながら、勝ちの組み合わせが所定の時間にまたは所定の間隔で形成されるようにするために、これらの画像の動きをある程度まで制御するようにゲーム機の操作ソフトウェアをプログラム化することができる。ゲーム機の作動を制御するソフトウェアの影響により、ホイール相互間の動きを完全にランダムにすること

特表平7-504336 (9)

はできないが、この動きはゲームを行なっている客には、依然として完全にランダムであるように見える。この後者の可能性は、ゲーム機を作動させる好ましい方法とすることはできない。

与えられる賞をより公平に分配するために、店は、各ゲームカードの所定時間における使用頻度を制限することを所望することができる。所定の時間内で許容されるゲームの回数は1回に制限することができ、あるいは2回以上に選択することができる。例えば、各ゲームカードは、各24時間においてわずか1回の使用、1週間に5回の使用などに制限することができる。このような結果を得るためには、ゲームカードをゲーム機10のスロット22に挿入してゲーム機のランダム選択装置を作動させるたびに、このゲームカードのコードは、ゲーム機10の一時記憶場所に記憶される。ゲームカードの使用の日付と時間がゲームカードコードとともに記憶され、この日付と時間はゲーム機10の内部クロックにより測定することができる。所望の場合には、客がゲームで得た賞に関する情報を必要に応じて記憶するようにゲーム機10をプログラム化することができる。客が自分のゲームカードをゲーム機10のスロット22に挿入すると、ゲーム機はゲームカードのコードをゲーム機10の一時記憶場所に前もって記憶されているゲームカードの全てのコードと比較し、ランダム選択装置が作動されるべきかどうか

かを決定することができる。ゲームカードコードが所定の時間内に最大許容回数使用されていないことがゲーム機10により判明したときには、ランダム選択装置が作動され、客のゲームカードコードおよび使用の日付と時間は再度ゲーム機10の一時記憶場所とともに記憶される。かくして、特定のゲームカードコードが一時記憶場所に1つ以上のエントリーとして記憶することができ、使用の日付と時間が各エントリーとともに記憶される。ゲームカードコードが既に最大許容回数使用されていることをゲーム機10が識別した場合には、ランダム選択装置は作動されず、その代わりに、客の各使用の日付と時間を、使用が拒否されたことを示すビデオおよび/オーディオメッセージとともにビデオスクリーン14に表示することができる。

ゲーム機10の内部クロックは、ゲームを行なったこれらの客に関するデータをゲーム機の一時保存場所から周期的に除去することができる。かくして、ゲーム機は、各ゲームコードのエントリーとともに含まれる使用の日付と時間をチェックすることができるとともに、「古い」("old")日付と時間、即ち、チェックと削除のサイクル前の所定の期間よりも前の日付と時間を削除することができる。従って、所定の期間の最後に、各客はゲーム機でのゲームを再度開始することができる。一時記憶保存場所に記憶されているデータの除去は、無効ゲームコードの記録のような永久記憶

場所に記憶されている情報に影響を及ぼすことはない。あるいは、ゲーム機は、各日の夜中または週末のような所定の時間にエントリーの全てを一時記憶場所から簡単に削除することもできる。

あまり好ましくはない実施例においては、全ての可能なゲームカードコードがゲーム機10に永久的に記憶され、特定のゲームカードが使用されるたびに、一時的な表記が使用の日付と時間に関してゲーム機内で行なわれる。これらの表記により提供されるこの追加の情報は、次に、ゲーム機により使用されて、ゲームカードを表示のときに使用することができるがどうかを識別する。

上記したように、ゲームカード32または38の挿入にตอบสนองしたランダム選択装置の動作の際の表示は、3つのホイール16、18および20が最終の設定で止まるまで、ランダムな態様で互いに独立して動くホイールの周面である。これらの最終設定においては、各ホイールの1つの画像が基準位置15と整合して表示される。この整合は多くの場合、水平な列、垂直な列または対角線の列での直線整合であり、水平列の整合が最も好ましい。3つのホイールが説明されているが、ゲーム機10は、少なくとも2つのホイールまたは3つ以上の任意の数のホイールを備えることができるのである。ホイールの周面には、奨励されている一連の製品および/またはサービスの画像が付されてい

る。これらには、例えば、特定の製造者または配給者の一連の製品、ゲーム機が設置されている店の製品および/またはサービス、別の店の製品および/またはサービスあるいは上記した製品および/またはサービスの任意のまたは全ての組み合わせを含むことができる。更に、本明細書においては「事業標章」("business symbol")として一括して呼ばれている、製造者、配給者、店その他の事業を識別する標章またはロゴの画像をホイールの表面に配置して、ワイルドカードとして機能させることができる。実際のホイールは存在しないが、これらの画像は周知の態様で行なわれるゲーム機10内のソフトウェアの動作から得られる。

製品表示、サービス表示および事業標章の画像を形成し、賞が与えられる画像の特定の組み合わせを決定し、これらの勝ちの組み合わせを形成するオッズ(odd)を決定し、特定のメッセージまたは一連のメッセージを表示し、しかもゲーム機10の動作に関する別のタスク(task)を実行するのに必要なソフトウェアは、ゲーム機に挿入することができるディスクその他の記憶媒体に記録される。好ましいリストが添付書類Aに示されているソフトウェアは、マイクロソフト・コーポレーション(Microsoft Corp.)バージョン3.1以上のウィンドウズ(WINDOWS)を実行しかつ必要な周辺装置を支持することができるコンピュータシステ

特表平7-504336 (10)

ムで実行することができ、その好ましいモデルは添付したソフトウェアリストの表紙で識別される。ゲームのソフトウェアを除去自在のディスクに入れることにより、これらのパラメータのいずれかを、記憶ディスクを所望のデータを有する新しいディスクと単に交換することにより変えることができる。例えば、ゲーム機10を操作すると表示が表われる製品は、適正な情報を有する新しいディスクを単に挿入することにより変えることができる。同様に、新しい記憶ディスクを供給することにより、勝ちの組み合わせがゲーム機のいずれか1回の使用で形成されるオッズを変えることができる。いずれか1つの特定の製品またはサービスの表示が勝ちの組み合わせの一部であるオッズを増やすには、ホイールに表われるその製品もしくはサービスの表示または部分表示の回数を増やす。同様に、特定の製品またはサービスの表示との勝ちの組み合わせを形成するオッズは、ホイールに表われる製品もしくはサービスの表示または部分表示の回数を減らすことにより、減らすことができる。

ホイールの回転の終了時に基準位置15と整合する画像の特定の組み合わせに基づき、賞を与えることができる。どの組み合わせが賞を与えるのかを定める基準は、ゲーム機10を操作するソフトウェアを適当にプログラム化することにより、幾つかの異なったものの中から選ぶことができる。勝ちの組み合わせを形成

する方法の1つにおいては、少なくとも2つのホイールの製品および/またはサービスの表示が互いに符合することになる。自明であるが、この方法では、製品またはサービスの少なくとも幾つかの表示は、符合が生ずることができるようにホイールの少なくとも2つに出現する。例えば、3つのホイールを使用するゲーム機においては、勝ちの組み合わせは、3つのホイールの全てが停止したときに基準線15と整合する製品および/またはサービスの表示が一致することを必要とする。かかる状態は図4に示されており、ホイール16、18および20はチーズディップの表示が水平方向に整合している状態で停止している。この方法に係る別の勝ちの組み合わせを、ワイルドカードとして作用する事業標章を使用して形成することができる。かくして、図5に示すように、ホイール16および18はチーズディップ(cheese dip)の表示を示した状態で止まり、ホイール20は、製造者のロゴを表示した状態で停止している。事業標章をワイルドカードとして使用すると、製品またはサービスの少なくとも幾つかの表示をホイールの少なくとも2つに現わす必要性をなくすることができる。これは、ホイールが2つだけ使用される場合に特に当てはまり、この場合には、勝ちの組み合わせはワイルドカードの標章を製品またはサービスの表示と符合させることにより形成することができる。ホイールの画像が符合する程度により、与

えられる賞の大きさを定めることができる。かくして、事業の奨励のためにゲーム機10を使用する事業の任意により、図4に示す3つの製品の表示の同時発生が、例えば、10バックのチーズディップを賞として与えることができ、一方、ホイール16および18の符合した製品の表示とホイール20の製造者のロゴとの組み合わせの場合には3バックのチーズディップまたはこの製品のセンツオフ(cents-off)クーポンだけを賞とすることができる。

上記した方法と同様であるが、より好ましくない方法では、3つのホイール16、18および20が製品および/またはサービスの部分表示を含むゲーム機が採用される。この方法によれば、勝ちの組み合わせは、図6に示すように、3つのホイールの全てが適正に整合して製品またはサービスの完全な表示を形成することを必要とするのが望ましい。ゲーム機の全部ではないホイールが適正に整合する組み合わせの場合には、製品またはサービスの完全な表示は形成されず、勝ちを得られないことが容易にわかる。ワイルドカードとして事業標章を使用すると、完全な表示の形成は妨げられるが、かかるワイルドカードを使用して、勝ちの組み合わせを形成するオッズを多くするようにすることができる。

別の方法では、勝ちの組み合わせは、各ホイールの特定のタイプの製品またはサービスの表示を整合させ

ることにより形成することができる。例えば、ゲーム機10の3つのホイールは、異なる製造者が提供するシリアル製品の表示を含むことができる。シリアル製品の表示は全て異なるものとすることができ、あるいは幾つかを互いに整合させることができる。符合の程度(即ち、表示の2つまたは3つが同一)は、与えられる賞の大きさを決定するのに使用される。別の例では、ゲーム機10はビデオレンタル店に設置することができ、ホイール16、18および20は映画スターの画像を含むことができる。ある特定のスター、例えば、ハンフリーボガードの3つの画像の整合が勝ちの組み合わせとなり、勝者はスター、この場合には、映画スターのハンフリーボガードの映画の無料レンタルの権利が与えられる。この方法の変更例においては、勝ちの組み合わせは、表示が同じ種類の製品またはサービスである必要はなく、ある所定の態様で関連することが必要とされるだけである。かくして、例えば、ゲーム機10を、ファストフードのレストランに設置する場合には、勝ちの組み合わせはハンバーガ、フレンチポテトおよびソーダ水の表示の整合したもの、あるいはジュース、コーヒーおよび卵サンドの表示の整合したものとするすることができる。ゲーム機が自動車部品店に設置される場合には、この変更例に係る勝ちの組み合わせは、オイル缶、オイルフィルタおよびオイル缶の注ぎ口の表示の整合したものからなることがで

特表平7-504336 (11)

きる。製品またはサービス自体の符合が同一である必要はないので、ゲーム機をこの方法に従って操作するのに特定の製品またはサービスの表示が2つ以上のホイールに現われる必要がないことは明らかである。この場合にも、勝ちの組み合わせを形成するのに、事業標章をワイルドカードとして任意に使用することができる。

更に別の方法においては、ゲーム機での各ブレイにより勝ちの組み合わせが得られ、賞が得られる。この方法によれば、賞の大きさは、勝ちの組み合わせが製品またはサービスの2つ以上の表示の符合を含むかどうかにより決まる。かくして、例えば、ホイール16、18および20の製品および/またはサービスの表示が異なる組み合わせの場合には、客はホイール16に表われる製品またはサービスに関する所定のディスカウントという賞を得ることができる。ホイール18または20の製品またはサービスの表示がホイール16の表示と符合する場合には、客はホイール16に表われる製品またはサービスに関する所定のディスカウントの2倍以上の賞を得ることができる。また、ホイール18と20の製品またはサービスが符合したときには、ホイール16に現われる製品またはサービスに対する所定のディスカウントの例えば2倍の賞あるいは符合したホイール18および20の表示の製品またはサービスに対する同様のディスカウントの賞を与

えることができる。更に、ホイール16、18および20の3つ全ての製品またはサービスの表示が符合したときには、その製品またはサービスを無料とする賞その他の適宜の賞を与えることができる。当然のことであるが、客がより大きな賞を得る機会を多くするため、事業標章をこの方法に従ってワイルドカードとして使用することもできる。この方法の変更例においては、ゲーム機10は、1つのホイール16だけを有することができ、各客はホイール16をランダムに回転させた後にホイール16に現われる製品またはサービスに関連する賞を得ることができる。この賞は、この製品またはサービスを無料とし、あるいは製品またはサービスに対する所定のディスカウントとすることができる。

周知のように、勝ちの組み合わせを決定するのに使用される特定の基準とは関係なく、ゲーム機10のランダム選択装置を制御するプログラムを、所定数の賞を所定数のブレイに対して与えるようにするとともに、製品またはサービスを奨励する事業の要望に対応して賞を所定の通り配給することができるように設定することができる。あるいは、賞を規則的にかつ所望の態様で与えることができるようにするため、賞がランダム選択法により所定の時間与えられていない場合、あるいは十分な数の賞が与えられていない場合には、ゲーム機を、所定の時間最少の回数で所定の勝ちの組

み合わせを形成するようにプログラム化することができる。かくして、例えば、ゲーム機10は、24時間の時間内に少なくとも1回ある種の勝ちの組み合わせを形成して客の興味を引くようにプログラム化することができる。各客に関しては、選択はランダムとされる。上記したように、ホイール16、18および20の動きがゲーム機の操作ソフトウェアにより影響を受けるようにゲーム機10をプログラム化すると、ホイールを完全にランダムな態様で動かすことを所望することができない場合がある。

低いランダム基準で所定の勝ちの組み合わせを形成するように、ゲーム機をプログラム化する方法もある。かくして、例えば、店の客の数が最大となる一日の時間あるいは時間帯に勝ちの組み合わせが形成されるようにすることにより、ゲームの奨励効果を最大にすることを所望することができる。更に、ゲーム機は、所定のゲームコードを読み込んだときに勝ちの組み合わせを形成することにより所定の客に賞を与えることができるようにプログラム化することができる。勝ちの組み合わせの形成を制御する、ここに述べた2つの方法は、客に対して完全にランダムであるように考えられるが、ゲーム機の操作ソフトウェアの影響によりランダム性は完全なものよりも低くなる。従って、これらはより好ましくない操作態様である。

勝ちの組み合わせが表示されると、賞が与えられる

べきであることおよびその賞が何であるかということを示す信号がゲーム機10内で出される。この信号は、ゲーム機内に保管されている予め記録されたクーポンを繰り出し、あるいは勝利した、示されている品質の製品またはサービスを買戻すクーポン(図6に参照番号60を参照)の印刷をゲーム機内で行なわせるように使用することができる。あるいは、信号はサービスカウンタ(図7参照)の表示器70に供給することができ、サービスカウンタの係員は、所要のクーポンを提供しあるいは勝利した実際の製品がチェックアウトカウンタにおいて無料であるように表示を付する。この信号はまた、ベルを鳴らし、閃光を発し、音声のメッセージを提供しあるいはゲーム機10のビデオスクリーン14に表示を行なって、ゲームを行なった客が賞を得るとともに、広められることが所望される情報を得たことを知らせるのに使用することができる。

勝ちの組み合わせが形成されたときに与えられる賞は、ゲーム機に表示される製品および/またはサービスとは全体として関連性のないものとすることができ、例えば、金銭、店のクレジット、ゲーム機で製品またはサービスを奨励する製造者その他の事業が提供する特定の製品またはサービスを買取るクーポン、ゲーム機で奨励しない製造者その他の事業が提供する特定の製品またはサービスを買取るクーポンなどを含

特表平7-504336 (12)

むことができる。与えられる賞は、勝ちの組み合わせの製品および／またはサービスに関連する製品および／またはサービスであるのが好ましい。本明細書において使用されている製品またはサービスAに「関連する」("related to")賞とは、(1) 1つ以上の製品またはサービスA自体、(2) 1つ以上の製品および／またはサービスAに対するディスカウント、(3) 製品またはサービスAと組み合わせてあるいは製品またはサービスAに関して一般的に使用される1つ以上の製品またはサービス、(4) 製品またはサービスAと組み合わせてあるいは製品またはサービスAに関して一般的に使用される1つ以上の製品またはサービスに対するディスカウントを含む。最も好ましくは、賞は、ゲーム機が設置される店において多くの場合入手することができる製品またはサービスAである。ゲーム機が商店街に設置される場合には、賞は、商店街の店の1つから入手することができるのが好ましい。

最初に述べたように、本発明の奨励ゲーム方法および装置は、1つ以上の事業の製品および／またはサービスを奨励しようとするものである。そのため、ゲーム機10の広告効果は、ホイール16、18および20が動きを止めたときに基準位置15で整合して表示される画像のほかに、ゲーム機10で製品、サービスおよび／または事業の標章を示す画像を表示することにより高めることができる。かくして、例えば、ビデ

オスクリーン14は、ホイール16、18および20が動いているときおよび停止したときの双方において、各ホイールに3つの画像を同時に表示することができる。各ホイールの1つの画像だけが基準位置15と整合し、従って、これらの画像だけが勝ちの組み合わせの存在を決定するが、余分の画像の表示は、客の注目がこれらの余分の画像に表示されている製品の表示、サービス表示および／または事業標章に向けられるので、ゲーム機10の奨励効果を高めることになる。奨励効果は、ホイール16、18および20が互いに対してランダムに動かされているときに基準位置15の外側のスクリーン14に表示することができる画像を固定しておくことにより一層高めることができる。即ち、基準位置15にある画像だけがゲームの最中に互いに対して動き、ビデオスクリーン14に表示されている残りの画像は所定の位置にとどまる。この後者の実施例の高められる奨励効果は、完全にランダムな選択即ち配置工程の際に客の注意がこの静止した画像に向けられていることにより生ずる。

ランダム選択装置の動作と動作の間では、ゲーム機10のビデオスクリーン14は、ゲームに関する製品またはサービスを奨励する一連のメッセージ、製品またはサービスに関する他の情報、店のメッセージ、ゲームへの勧誘および得られる賞のリスト、客の注目を集めるための他の情報を表示するのに使用することも

できる。かかるメッセージは、ビデオスクリーン14の一部または全体で行なうことができ、しかもランダム選択装置の動作が終了してホイールが停止した後の所定の時間で自動的に開始するようにすることができる。かかる広告効果を高める特に好ましい構成においては、広告メッセージが載っている表示を、基準位置15で整合された画像の組み合わせを不明瞭にすることなく、ビデオスクリーン14の頂部でスクロールさせることができる。パンナは、ゲームが終了した後所定の時間現われ、この時間は所望により増減させることができる。特に有利な広告効果は、ホイールが動きを止めた後に広告表示をただちに出現させることにより、ゲームを行なっている客が自分が勝利者であるかどうかを確認するためにビデオスクリーン14の画像を確かめているときに、表示とその広告を見るようにすることにより得ることができる。

同様に好ましい構成においては、ホイールが動きを停止した後の所定の時間に、ホイールの1つに表示される製品またはサービスはサイズが自動的に増大し、ビデオスクリーン14の全てまたは実質上全てを包含する。例えば、(スクリーンに形成された画像の組み合わせが勝者であるかどうかを知るのに十分な時間を客に与えることができる)ホイールが動きを止めた後の5秒間で、最初のホイールの画像はサイズが徐々に増大して、ビデオスクリーン14の大部分を占めるこ

とにより、スクリーンに表示されている他の製品、サービスまたは標章の画像を抹消することができる。画像が最大のサイズに達すると、可聴および／または視認メッセージを発生して、スクリーンに現われる製品またはサービスを奨励することができる。このメッセージが終了し、拡大された画像が所定の時間表示されると、ビデオスクリーンは、最後のプレイから得られた画像の組み合わせを表示するために元に戻り、あるいは他の広告またはメッセージを表示することができる。

更に別の特に好ましい実施例においては、ゲームのプレイとプレイとの間に、映画のビデオをビデオスクリーン14に表示することができる。これらの映画のビデオは1つ以上の広告、好ましくは、ゲームのプレイの際に表示が現われる製品またはサービスに関する広告とすることができ、あるいはゲーム方法に関する実演説明とすることができ、ビデオスクリーン14の全体または一部を包含することができる。これらの映画のビデオを形成するデータは、テレビで多くの場合見られる映画の画像と実質上同様に、ゲーム機10の操作プログラムによりアクセスするように、記憶ディスクを公知の態様で記録することができる。その結果、ゲーム機10の一連の映画のビデオは、記憶ディスクをゲーム機から取り出して新しいディスクを挿入するだけで、新しい一連のかかるビデオと交換すること

ができる。

ゲーム機を客が簡単に操作することができるとともに、広く利用する店の係員が簡単にゲーム機の保全を行なうことができるようにするため、ゲーム機10にはキーボードが配設されていない。ある操作を行なうのにゲーム機10を指示するキーボードを利用しないので、かかる指示は、全て保全カード(図示せず)をスロット22に挿入することにより与えられる。保全カードは、バーコード部34または磁気ストライプ40に現われるコード化された情報がゲームカードコードではなく、ゲーム機が認識することができる指示コードである店を除き、外観は全てカード32および38と同じである。かくして、1枚の保全カードは、得ることができる種々の統計データを組み立てるようにゲーム機10に指示を出すコードを含むことができる。ゲーム機でプレイする客、客のプレイの頻度、得られる賞などに関する統計情報は種々の表にまとめ、例えば、(1)所定の時間内、即ち、24時間、1週間などにおける全プレイ数、(2)1時間ごとのプレイ数、(3)獲得した賞と勝った人間のプロフィール、(4)勝った賞の数と与えられた賞の全価格などを示すことができる。保全カードのコードは、ゲーム機内または離隔した場所でこの統計データを印刷するようにゲーム機10に更に指示を出すことができる。

別の保全カードは、ゲームカードの各コードがゲー

ム機の一時記憶場所に記憶される回数を1つだけ減らすなどにより、ゲームカードの幾つかまたは全てのリプレイを許容するようにゲーム機に指示を出すコードを含むことができる。

更に別の保全カードのコードは、ゲーム機のプログラムを更新しおよび/または変更するようにゲーム機に指示を出すことができる。かくして、新しいゲームのパラメータを含む記憶ディスクをゲーム機10に入れると、このディスクの情報は、適正な指示コードを担持する保全カードがスロット22を介してカードリダに挿入されるまで、ゲーム機の動作メモリにアップロードされない。適正な保全カードは、動作メモリのゲームのパラメータを、新たに挿入されたディスクのゲームのパラメータで置き換えるようにゲーム機に指示を出す。別の保全カードを提供して、ダウンロードまたはアップロードカードおよび遠隔コンピュータに対するプレイ情報のような別のタスクを実行するようにゲーム機に指示を出すことができる。あまり好ましくない実施例においては、これらの指示は全て、入力装置26を使用することにより、あるいはゲーム機に一時的に接続されるキーボードを介してゲーム機10に提供することができる。

かかる性質のゲームは、スーパーマーケット、ファストフードレストラン、自動車部品店、ホームセンター、玩具店などのような小売店の販売個所に有効に探

用することができる。製造者または配給者のようなスポンサへの配賦の能力、上記したようにして勝ち取られた賞の全数および与えられた賞の全価格、特定の商品の包装または特別に配給されたゲームカードの必要性のないこと、並びに、取り戻されることのない過剰のクーポンを配給する必要性の除去は全て、奨励を所望に応じて容易かつ迅速に変更することができる能力と組み合わせさせて、著しく有効な奨励手段を提供するものである。

容易に理解されるように、賭ごとおよび富くじに関する法律は、商品またはサービスの購入がゲームへの参加の前提条件とされる場合に特に、運の要素を含むある種の奨励を制限している。本発明に係るゲームは、適用される法律に従って操作することができかつ操作されるようになっている。かかる法律は通常、客および予期される客が、参加するのに何かを購入しあるいは金銭を支払うことなく偶然によって勝負が決まるゲームに参加することができることを要求している。通常は、かかる法律は、客が購入することなくゲームカードを得る機会をもつ場合には違法とはされない。

本発明を特定の実施例に関して説明したが、これらの実施例は本発明の概念および適用を例示するものであると理解されるべきである。従って、例示した実施例に対して数多くの修正を行なうことができるととも

に、他の構成を請求の範囲に記載の本発明の精神と範囲とから逸脱することなく形成することができることが理解されるべきである。

産業上の利用可能性

本発明のゲーム方法および装置は、公知の技術よりも一層有効な、商品およびサービスを奨励する手段を提供するものである。

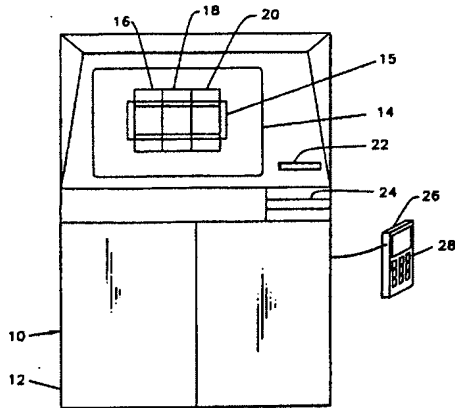


FIG. 1

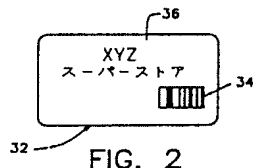


FIG. 2

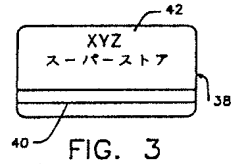


FIG. 3

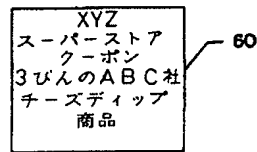


FIG. 7

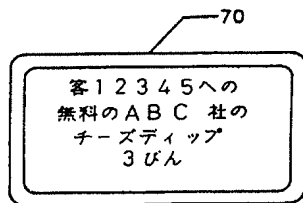


FIG. 8

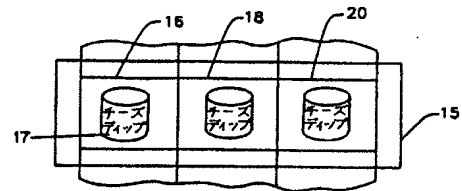


FIG. 4

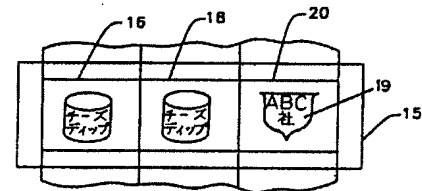


FIG. 5

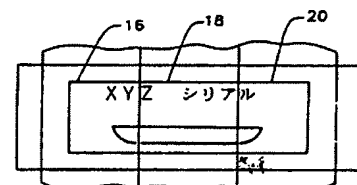


FIG. 6

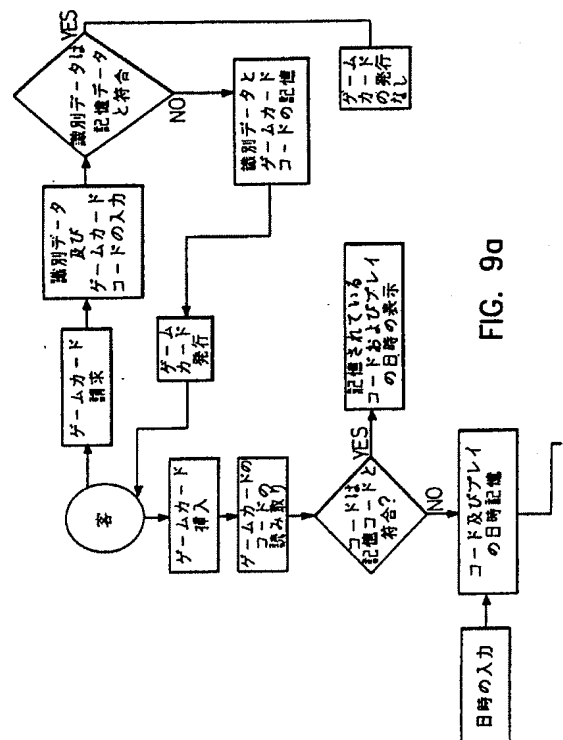
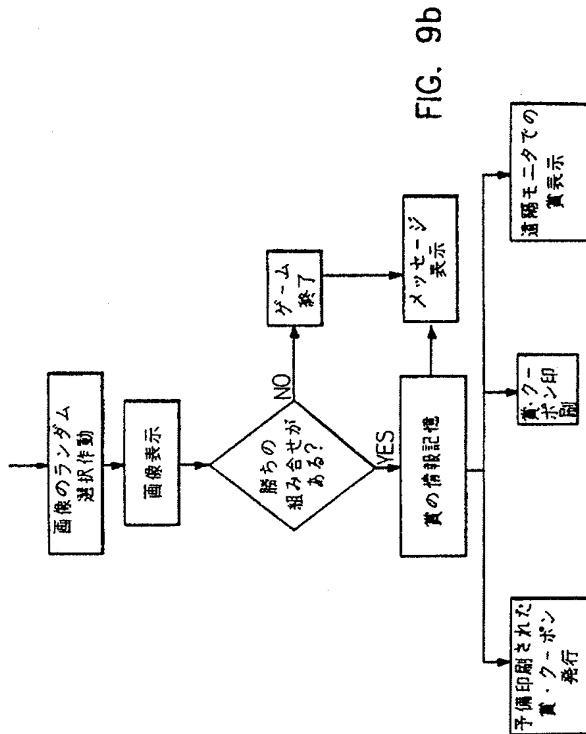


FIG. 9d

補正書の翻訳文提出書
(特許法第184条の7第1項)

平成6年 7月18日

特許庁長官 高 島 章 殿



1. 国際出願番号 PCT/US92/10519

2. 発明の名称 奨励ゲーム方法およびその装置

3. 特許出願人
住所 アメリカ合衆国33309フロリダ州フォート・ローダーデール・ユニット・404, パワーライン・ロード・5601
名称 アクンウィン・システムズ、インコーポレイテッド
代表者 メダット、イアン

4. 代理人
居所 〒105 東京都港区虎ノ門1丁目4番4号
川村ビル4階 電話(3508)0593(代)
氏名 (9117) 井理士 薬 師 総

5. 補正書の提出年月日 1993年 5月 3日

6. 添付書類の目録
(1) 補正書の翻訳文



1通

請 求 の 範 囲

1. 特定の店への潜在的な客の来店を誘起する奨励ゲーム方法において、

代償なしにプレイが行なわれるゲーム機を提供する工程と、

少なくとも2つの別体をなす画像の列を前記ゲーム機に形成する形成工程とを備え、

前記列の少なくとも一方は製品、サービスまたは製品とサービスの組み合わせの表示を有しており、

客がプレイしたときに、前記少なくとも2つの列を互いに対してランダムに動かして前記列の一方の画像を基準位置において前記列の他方の画像と整合させるランダム作動工程を備え、

前記種々の組み合わせの所定のもの勝ちの組み合わせであり、更に

前記勝ちの組み合わせの1つが前記客のプレイにより形成された場合に前記客に賞を与える賞付与工程を備え、

前記賞は前記勝ちの組み合わせの前記1つを形成する表示を有する前記製品またはサービスと、前記勝ちの組み合わせの前記1つを形成する表示を有する前記製品またはサービスに関連する製品またはサービスと、前記店から入手することができる製品またはサービスとからなる群から選ばれることを特徴とする奨励ゲーム方法。

2. ゲームカードを客に配給する工程を備え、

前記ゲームカードはそれぞれゲームカードを識別するゲームカードコードと前記店を識別する店コードとでコード化されており、更に

前記ゲームカードが前記ゲーム機に挿入されたときに前記ゲームカードを自動的に読み取るとともに、所定の基準を満たす前記店コードに回答して前記ランダム作動工程を開始する工程を備えることを特徴とする請求の範囲第1項に記載の方法。

3. ゲームカードを客に配給する工程を備え、

前記ゲームカードはそれぞれゲームカードを識別するようにゲームカードコードでコード化されており、更に

前記ゲームカードが前記ゲーム機に挿入されたときに前記ゲームカードを自動的に読み取るとともに、前記ゲームカードの読み取りに回答して前記ランダム作動工程を開始する工程を備えることを特徴とする請求の範囲第1項に記載の方法。

4. 前記ゲームカードはゲームカードを前記ゲーム機に挿入すると前記ゲーム機により読み取られるとともに、所定の時間前記ゲーム機内に記憶されることを特徴とする請求の範囲第2または3項に記載の方法。

5. 挿入されたゲームカードの前記ゲームカードコードは以前に記憶された全てのゲームカードコードと比較され、前記ランダム作動工程の開始は挿入されたゲ

ームカードの前記ゲームカードコードが前記所定の時間内に前記ゲーム機により所定の回数記憶されていることが判明した場合に阻止されることを特徴とする請求の範囲第4項に記載の方法。

6. 前記ランダム作動工程の開始が阻止されたときに、前記挿入されたゲームカードが前記所定に時間内に使用されるたびに表示が行なわれることを特徴とする請求の範囲第5項に記載の方法。

7. 前記形成工程は前記製品またはサービスの少なくとも1つの前記表示が前記列の2つに存在するように前記少なくとも2つの別体をなす画像の列を形成する工程を含み、前記勝ちの組み合わせは前記2つの列の一方の製品またはサービスの表示を前記2つの列の他方の前記製品またはサービスの表示と前記基準位置において整合させることにより形成される符合を含むことを特徴とする請求の範囲第1乃至6項のいずれかに記載の方法。

8. 前記形成工程は前記列の少なくとも一方が製造者の標章からなる少なくとも1つのワイルドカード標章を含むように前記少なくとも2つの別体をなす画像の列を形成する工程を含み、前記勝ちの組み合わせの少なくとも1つは前記少なくとも1つのワイルドカード標章を含むことを特徴とする請求の範囲第1乃至7項のいずれかに記載の方法。

9. 前記形成工程は少なくとも3つの別体をなす画像

の列を形成する工程を含み、前記列の少なくとも1つは製造者の標章からなる少なくとも1つのワイルドカード標章を含み、前記製品またはサービスの少なくとも1つの前記表示は前記列の少なくとも2つに存在し、前記勝ちの組み合わせは前記列の1つの製品またはサービスの表示を前記列の別の列の前記製品またはサービスの表示と前記基準位置において整合させることにより形成される符合を含み、前記勝ちの組み合わせの少なくとも1つは前記少なくとも1つのワイルドカード標章を含むことを特徴とする請求の範囲第1乃至8項のいずれかに記載の方法。

10. 前記形成工程は前記ゲーム機の少なくとも2つの個々のホイールのそれぞれの周囲の視認表示を表示する工程を含み、前記各ホイールは前記画像の列の1つを含み、前記少なくとも2つの列をランダムに動かすランダム作動工程は前記個々のホイールを前記視認表示において互いに対して独立して回転させてから停止させることにより、前記少なくとも2つのホイールの前記画像の前記種々の組み合わせを前記基準位置において読み取ることができることを特徴とする請求の範囲第1乃至9項のいずれかに記載の方法。

11. 特定の店への潜在的な客の来店を誘起する奨励ゲーム方法において、

代償なしにプレイすることができるゲーム機を提供する工程と、

製品、サービスまたは製品とサービスの組み合わせの部分的な表示を有する少なくとも2つの別体をなす画像の列を前記ゲーム機に形成する形成工程と、

客がプレイをしたときに、前記少なくとも2つの列を互いに対してランダムに動かして前記列の一方の画像を基準位置において前記列の他方の画像と整合させて種々の組み合わせのうちの1つを形成するランダム作動工程を備え、

前記種々の組み合わせの所定のは勝ちの組み合わせであり、

前記勝ちの組み合わせの所定のは前記少なくとも2つの列のそれぞれの製品またはサービスの部分的な表示を整合させて前記製品またはサービスの完全な表示を形成することにより形成される符合を含み、更に

前記勝ちの組み合わせの1つが前記客のプレイにより形成された場合に前記客に賞を与える賞付与工程とを備え、

前記賞は前記完全な表示を形成する部分表示を有する前記製品またはサービスと、前記完全な表示を形成する部分表示を有する前記製品またはサービスに関連する製品またはサービスと、前記店から入手することができる小売り製品またはサービスとからなる群から選ばれることを特徴とする奨励ゲーム方法。

12. 前記形成工程は前記列の少なくとも1つが少な

くとも1つのワイルドカード標章を有するように前記少なくとも2つの画像の列を形成する工程を含み、前記勝ちの組み合わせの少なくとも1つは前記少なくとも1つのワイルドカード標章を含むことを特徴とする請求の範囲第11項に記載の方法。

13. 特定の店への潜在的な客の来店を誘起する奨励ゲーム装置において、

基準位置(15)と少なくとも2つの別体をなす画像(17)の列(16、18、20)とを形成する表示手段(14)を備え、少なくとも一方の列は製品、サービスまたは製品とサービスの組み合わせの表示を含み、前記少なくとも2つの列は前記列の一方の画像が前記基準位置において前記列の他方の画像と整合されて種々の組み合わせを形成することができるように互いに対してかつ前記基準位置に対して独立して動くことができ、前記種々の組み合わせの所定のは勝ちの組み合わせであり、更に

前記種々の組み合わせをランダムに形成するように前記少なくとも2つの列を互いに対して動かす作動手段と、

前記作動手段を起動するのに代償を必要としない起動手段と、

前記勝ちの組み合わせの1つが形成されたことを信号で知らせる信号発生手段と、

前記勝ちの組み合わせの前記1つが形成されたとき

に賞を与える賞付与手段(24)とを備え、

前記賞は前記勝ちの組み合わせの前記1つを形成する表示を有する前記製品またはサービスと、前記勝ちの組み合わせの前記1つを形成する表示を有する前記製品またはサービスに関連する製品またはサービスと、前記店から入手することができる小売り製品またはサービスとからなる群から選ばれることを特徴とする奨励ゲーム装置。

14. 前記列(16、18、20)の少なくとも1つは、製造者の標章からなる少なくとも1つのワイルドカード標章(19)を含み、前記勝ちの組み合わせの所定のは前記少なくとも1つのワイルドカード標章を含むことを特徴とする請求の範囲第13項に記載の奨励ゲーム装置。

15. 特定の店への潜在的な客の来店を誘起する奨励ゲーム装置において、

基準位置(15)と少なくとも2つの別体をなす画像(17)の列(16、18、20)とを形成する表示手段を備え、少なくとも一方の列は製品、サービスまたは製品とサービスの組み合わせの表示を含み、前記少なくとも2つの列は前記列の一方の画像が前記基準位置において前記列の他方の画像と整合されて種々の組み合わせを形成することができるように互いに対してかつ前記基準位置に対して独立して動くことができ、前記種々の組み合わせの所定のは勝ちの組み

合わせであり、更に

前記種々の組み合わせをランダムに形成するように前記少なくとも2つの列を互いに対して独立して動かすように前記表示手段に結合された作動手段と、

前記作動手段を起動するのに代償を必要としない起動手段と、

ゲームカード(32、38)のコードを読み取るとともに前記作動手段に信号を与えて前記少なくとも2つの列を前記コードに应答して動かすように前記作動手段に接続された読み取り手段と、

前記勝ちの組み合わせの1つが前記基準位置において形成された時点を決める検出手段と、

前記勝ちの組み合わせの前記1つが形成されたときに賞の付与を指示するように前記検出手段に应答する应答手段(24)とを備え、

前記賞は前記勝ちの組み合わせの前記1つを形成する表示を有する前記製品またはサービスと、前記勝ちの組み合わせの前記1つを形成する表示を有する前記製品またはサービスに関連する製品またはサービスと、前記店から入手することができる小売り製品またはサービスとからなる群から選ばれることを特徴とする奨励ゲーム装置。

16. 前記コードは前記ゲームカードを識別するゲームカードコードからなる第1の部分と、前記ゲームカードコードを使用することができる店を識別する店コ

ードからなる第2の部分とを備え、前記読み取り手段は前記コードの前記第1および第2の部分を読み取るとともに、前記作動手段に信号を与えて前記少なくとも2つの列を所定の店コードに应答してランダムに動かすことを特徴とする請求の範囲第15項に記載の奨励ゲーム装置。

17. 2つのタイプの操作カードを形成する工程を備え、第1のタイプの前記操作カードはそれぞれゲームを行なわせるゲームコードを有し、第2のタイプの前記操作カードはそれぞれ非ゲーム保全機能を行なわせる保全コードを有し、更に

前記操作カードがゲーム機に挿入されたときに前記操作カードを読み取る工程と、

前記第1のタイプの操作カードの読み取りに应答して前記ゲームを行なうように前記ゲーム機を作動させるとともに、前記第2のタイプの操作カードの読み取りに应答して前記非ゲーム保全機能の1つを実行するように前記ゲーム機を作動させる工程とを備えることを特徴とするゲーム機操作方法。

18. 前記操作カードを読み取る前記工程は、前記ゲーム機の1つのカードリーダーを使用して前記第1と第2のタイプの双方の前記操作カードを読み取る工程を備えることを特徴とする請求の範囲第17項に記載の方法。

19. 前記非ゲーム保全機能の1つを実行するように

前記ゲーム機を作動させる前記工程は、前記第2のタイプの前記操作カードの所定の1つの前記保全コードの読み取りに应答した場合にだけ外部データ源からゲーム機の内部メモリへゲーム操作データを移送する工程を含むことを特徴とする請求の範囲第17項に記載の方法。

20. 前記作動工程は前記第2のタイプの前記操作カードの所定の1つの前記保全コードの読み取りに应答して前記ゲームの特徴を変える非ゲーム保全機能を行なう工程を含むことを特徴とする請求の範囲第17乃至19項のいずれかに記載の方法。

21. ゲームを行なうプレイ手段と、

ゲーム装置において非ゲーム保全機能を実行する操作手段と、

ゲームコードでコード化された第1のグループの操作カード(32、38)と、

それぞれが異なる保全機能を識別する異なる保全コードでそれぞれコード化された第2のグループの操作カード(32、38)と、

前記ゲームコードおよび前記保全コードを読み取るとともに、前記第1のグループの操作カードの1つのゲームコードを読み取ったときに前記ゲームを行なわせるように前記プレイ手段に信号を与えかつ前記第2のグループの操作カードの1つの前記保全コードを読み取ったときに前記保全機能の所定の1つを実行する

特表平7-504336 (18)

ように前記操作手段に信号を与える読み取り手段とを備えることを特徴とする奨励ゲーム装置。

22. 前記プレイ手段は、基準位置(15)と少なくとも2つの別体をなす画像の列(16、18、20)とを形成する表示手段を備え、少なくとも一方の列は製品、サービスまたは製品とサービスの組み合わせの表示を含み、前記少なくとも2つの列は前記列の一方の画像が前記基準位置において前記列の他方の画像と整合されて種々の組み合わせを形成することができるように互いに対してかつ前記基準位置に対して独立して動くことができ、前記種々の組み合わせの所定のもの勝ちの組み合わせであり、更に

前記プレイ手段は前記種々の組み合わせをランダムに形成するように前記少なくとも2つの列を互いに対して動かす作動手段を備え、

前記読み取り手段は前記ゲームコードを読み取ったときに前記少なくとも2つの列を動かすように前記作動手段に信号を付与し、

前記操作手段は前記第2のグループの前記操作カードの読み取りにตอบสนองして前記ゲームの特徴を変える前記保全機能の1つを実行する手段を備えることを特徴とする請求の範囲第21項に記載の奨励ゲーム装置。

23. 内部記憶手段と、外部に記憶されているデータを収納する収納手段と、前記外部に記憶されているデータを前記収納手段から前記内部記憶手段へ移送する

移送手段とを更に備え、前記保全コードの1つは前記移送手段を作動させるように前記操作手段に信号を付与することを特徴とする請求の範囲第21または22項に記載の奨励ゲーム装置。

補正書の翻訳文提出書
(特許法第184条の8)

平成6年 7月18日

特許庁長官 高 島 章 殿

1. 国際出願番号 PCT/US92/10519

2. 発明の名称 奨励ゲーム方法およびその装置

3. 特許出願人
住 所 アメリカ合衆国33309フロリダ州フォート・ローダーデル、ユニット・404、パワーライン・ロード・5601
名 称 アクンウイン・システムズ、インコーポレイテッド
代表者 メダット、イアン

4. 代理人
居 所 〒105 東京都港区虎ノ門1丁目4番4号
川村ビル4階 電話(3508)0593(代)
氏 名 (9117) 井理士 薬 師 総

5. 補正書の提出年月日 1994年 4月 7日

6. 添付書類の目録
(1) 補正書の翻訳文

1通

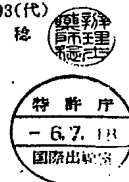
ームカードの前記ゲームカードコードが前記所定の時間内に前記ゲーム機により所定の回数記憶されていることが判明した場合に阻止されることを特徴とする請求の範囲第4項に記載の方法。

6. 前記ランダム作動工程の開始が阻止されたときに、前記挿入されたゲームカードが前記所定に時間内に使用されるたびに表示が行なわれることを特徴とする請求の範囲第5項に記載の方法。

7. 前記形成工程は前記製品またはサービスの少なくとも1つの前記表示が前記列の2つに存在するように前記少なくとも2つの別体をなす画像の列を形成する工程を含み、前記勝ちの組み合わせは前記2つの列の一方の製品またはサービスの表示を前記2つの列の他方の前記製品またはサービスの表示と前記基準位置において整合させることにより形成される符合を含むことを特徴とする請求の範囲第1項に記載の方法。

8. 前記形成工程は前記列の少なくとも一方が製造者の標章からなる少なくとも1つのワイルドカード標章を含むように前記少なくとも2つの別体をなす画像の列を形成する工程を含み、前記勝ちの組み合わせの少なくとも1つは前記少なくとも1つのワイルドカード標章を含むことを特徴とする請求の範囲第1項に記載の方法。

9. 前記形成工程は少なくとも3つの別体をなす画像



特表平7-504336 (19)

の列を形成する工程を含み、前記列の少なくとも1つは製造者の標章からなる少なくとも1つのワイルドカード標章を含み、前記製品またはサービスの少なくとも1つの前記表示は前記列の少なくとも2つに存在し、前記勝ちの組み合わせは前記列の1つの製品またはサービスの表示を前記列の別の列の前記製品またはサービスの表示と前記基準位置において整合させることにより形成される符合を含み、前記勝ちの組み合わせの少なくとも1つは前記少なくとも1つのワイルドカード標章を含むことを特徴とする請求の範囲第1項に記載の方法。

10. 前記形成工程は前記ゲーム機の少なくとも2つの個々のホイールのそれぞれの周面の視認表示を表示する工程を含み、前記各ホイールは前記画像の列の1つを含み、前記少なくとも2つの列をランダムに動かすランダム作動工程は前記個々のホイールを前記視認表示において互いに対して独立して回転させてから停止させることにより、前記少なくとも2つのホイールの前記画像の前記種々の組み合わせを前記基準位置において読み取ることができることを特徴とする請求の範囲第1乃至9項のいずれかに記載の方法。

11. 特定の店への潜在的な客の来店を誘起する奨励ゲーム方法において、

代償なしにプレイすることができるゲーム機を提供する工程と、

ードからなる第2の部分とを備え、前記読み取り手段は前記コードの前記第1および第2の部分を読み取るとともに、前記作動手段に信号を与えて前記少なくとも2つの列を所定の店コードにตอบสนองしてランダムに動かすことを特徴とする請求の範囲第15項に記載の奨励ゲーム装置。

17. ゲームを行なうためのプレイ手段を備え、

該プレイ手段は基準位置(15)と少なくとも2つの別体をなす画像の列(16、18、20)とを形成する表示手段(14)を有し、少なくとも一方の列は製品、サービスまたは製品とサービスの組み合わせの表示を含み、前記少なくとも2つの列は前記列の一方の画像が前記基準位置において前記列の他方の画像と整合されて種々の組み合わせを形成することができるように互いに対してかつ前記基準位置に対して独立して動くことができ、前記種々の組み合わせの所定のは勝ちの組み合わせであり、前記プレイ手段は更に前記種々の組み合わせをランダムに形成するように前記少なくとも2つの列を互いに対して動かす作動手段を有し、更に

ゲーム装置において非ゲーム保全機能を実行する操作手段と、

ゲームコードでコード化された第1のグループの操作カード(32、38)と、

異なる保全機能をそれぞれ識別する異なる保全コー

ドでそれぞれがコード化された第2のグループの操作カード(32、38)と、

前記ゲームコードと前記保全コードを読み取るとともに、前記プレイ手段に信号を付与して前記第1のグループの操作カードの1つの前記ゲームコードを読み取ったときに前記少なくとも2つの列を動かしかつ前記操作手段に信号を付与して前記第2のグループの操作カードの所定の1つの前記保全コードを読み取ったときに前記ゲームの特徴を変える前記保全機能の1つを実行させる読み取り手段とを備えることを特徴とする奨励ゲーム装置。

18. 内部記憶手段と、外部に記憶されているデータを収納する収納手段と、前記外部に記憶されているデータを前記収納手段から前記内部記憶手段へ移送する移送手段とを更に備え、前記保全コードの1つは前記移送手段を作動させるように前記操作手段に信号を付与することを特徴とする請求の範囲第17項に記載の奨励ゲーム装置。

国際調査報告

PCT/US92/10519

A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER (IPC) G06F 15/20, G06F 15/44 US CL. 364/401, 410; 273/138A; 235/280 According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC		
B. FIELDS SEARCHED Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols) U.S. : 364/401, 410; 273/138A; 235/280; 364/41, 412; 235/275, 281; 283/51, 56, 901, 903, 102 Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practicable, search terms used)		
C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	US, A, 4,648,600 (OLLIGES) 10 March 1987. See Figs. 1 and 4.	1-16
Y	US, A, 4,712,799 (FRALEY) 15 December 1987. See Figs. 1A, AB, 9 and 10.	1-16
Y	US, A, 4,072,930 (LUCERO ET AL.) 07 February 1978. See Figs. 1-7.	17-23
Y	US, A, 4,335,809 (WAIN) 22 June 1982. See Figs. 1.	2-6, 21-23
X	US, A, 4,573,081 (OKADA) 04 March 1986. See Figs. 1-7 and 9.	1-16
<input checked="" type="checkbox"/> Further documents are listed in the continuation of Box C. <input type="checkbox"/> See parent family names.		
* "A" documents affecting the general state of the art which are considered to be part of prior art. "B" documents published on or after the international filing date. "C" documents which may have priority claims or which are cited to establish the prior art of the invention. "D" documents referred to in oral disclosures, see, citations or other data. "E" documents published prior to the international filing date but later than the priority date claimed. "F" documents published after the international filing date or priority date and not considered to be part of prior art. "G" documents of particular interest; the relevant passages should be considered as prior art or as evidence of the state of the art when the document is not so cited. "H" documents of particular interest; the relevant passages should be considered as prior art or as evidence of the state of the art when the document is not so cited. "I" documents of particular interest; the relevant passages should be considered as prior art or as evidence of the state of the art when the document is not so cited. "J" documents of particular interest; the relevant passages should be considered as prior art or as evidence of the state of the art when the document is not so cited. "K" documents of particular interest; the relevant passages should be considered as prior art or as evidence of the state of the art when the document is not so cited. "L" documents of particular interest; the relevant passages should be considered as prior art or as evidence of the state of the art when the document is not so cited. "M" documents of particular interest; the relevant passages should be considered as prior art or as evidence of the state of the art when the document is not so cited. "N" documents of particular interest; the relevant passages should be considered as prior art or as evidence of the state of the art when the document is not so cited. "O" documents of particular interest; the relevant passages should be considered as prior art or as evidence of the state of the art when the document is not so cited. "P" documents of particular interest; the relevant passages should be considered as prior art or as evidence of the state of the art when the document is not so cited. "Q" documents of particular interest; the relevant passages should be considered as prior art or as evidence of the state of the art when the document is not so cited. "R" documents of particular interest; the relevant passages should be considered as prior art or as evidence of the state of the art when the document is not so cited. "S" documents of particular interest; the relevant passages should be considered as prior art or as evidence of the state of the art when the document is not so cited. "T" documents of particular interest; the relevant passages should be considered as prior art or as evidence of the state of the art when the document is not so cited. "U" documents of particular interest; the relevant passages should be considered as prior art or as evidence of the state of the art when the document is not so cited. "V" documents of particular interest; the relevant passages should be considered as prior art or as evidence of the state of the art when the document is not so cited. "W" documents of particular interest; the relevant passages should be considered as prior art or as evidence of the state of the art when the document is not so cited. "X" documents of particular interest; the relevant passages should be considered as prior art or as evidence of the state of the art when the document is not so cited. "Y" documents of particular interest; the relevant passages should be considered as prior art or as evidence of the state of the art when the document is not so cited. "Z" documents of particular interest; the relevant passages should be considered as prior art or as evidence of the state of the art when the document is not so cited.		
Date of the actual completion of the international search 16 February 1993		Date of mailing of the international search report 09/03/1993
Name and mailing address of the ISA/US Communications of Patents and Trademarks Box PCT Washington, D.C. 20531 Facsimile No. NOT APPLICABLE		Authorized officer ANDREW GOUDENDORP Telephone No. (703) 305-9770

Form PCT/ISA/210 (second sheet) July 1992a

国際調査報告		
International application No. PCT/US92/10519		
C (Continuation). DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category*	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y	US, A, 4,652,988 (KOZA ET AL.) 24 March 1987. See Figs. 1-6.	1-16, 21-23
Y	US, A, 4,882,473 (BERGERON ET AL.) 21 November 1989. See Figs. 1, 5, 6 and 7.	17-23
A	US, A, 5,002,213 (SALVATORE ET AL.) 28 March 1991. See Figs. 1-8.	1
Y	US, A, 5,033,744 (BRIDGEMAN ET AL.) 23 July 1991. See Figs. 2-4.	ALL
Y	US, A, 5,038,022 (LUCERO) 06 August 1991. See Figs. 2-4.	17-23
Y	US, A, 5,042,809 (RICHARDSON) 27 August 1991. See Figs. 1A and 1B.	1-16
Y, P	US, A, 5,083,271 (THACHER ET AL.) 21 January 1992. See Fig. 1, cols. 6, 7, 8 and 29.	17-23.

Form PCT/ISA/210 (continuation of second sheet)(July 1992)

フロントページの続き

(81) 指定国 EP(AT, BE, CH, DE, DK, ES, FR, GB, GR, IE, IT, LU, M C, NL, PT, SE), AU, BR, CA, FI, J P, KR, NO, NZ, PL, RU

(72) 発明者 グリンデル, ロバート・ティー
アメリカ合衆国33326フロリダ州サンライズ, エス ダブリュ・159・テラス・282

(57) [Abstract]

The customer inserts a coded game card (32, 38) into a game machine (10), the game machine reads the code and identifies whether it has been presented for play within the time specified by the game card. When the game card has been presented for play within the specified time, the game machine does not operate and a message is output. When the card has not been presented for play within the specified time, the game machine operates and shows random combinations of displays (17) of multiple products and/or services. A prize can be obtained with a specific combination of displays and when symbols (19), which may include symbols of the unique qualities of the company, form a specific combination, they may be used as wild cards. In addition to carrying a unique game guard code, the game card may also have a code which can only be used in a specific shop. Other game cards may be specially encoded so that they can give maintenance instructions to the game machine.